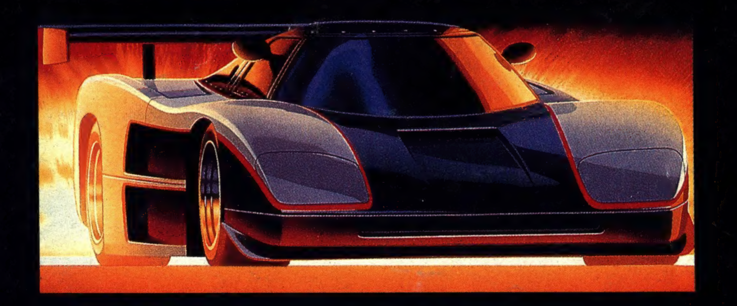
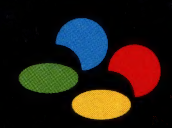
SNSP-TR-NOE

TOP GEAR



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

KEMCO

Inhaltsverzeichnis

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!



TOP GEAR



Das Rennen Deines Lebens. Kopf an Kopf im Kampf um die Weltmeisterschaft. Nur der heißeste Fahrer wird als Sieger hervorgehen. Lies' diese Fahreranleitung sorgfältig durch. Behalt sie in deiner Nähe. damit Du später nochmal nachschlagen kannst. Denn, wenn Du ein Rennen um Dein Leben fährst, wird Festsitzen wohl das Letzte sein, was Du Dir wünschen würdest.

Treffen der Fahrer vor dem Rennen

Glückwunsch! Du hast Dich gerade für die Weltmeisterschaft auf 32 der schwierigsten Rennstrecken des Planeten qualifiziert. Es gibt da nur ein Problem. Der Teufel in dem anderen Wagen versucht, Dich zu schlagen. Wenn Du das zuläßt, wirst Du niemals bis ans Ende kommen. Also, schnall Dich an, UND SCHMEISS DIE MASCHINE AN!

Über das Spiel

Nachdem Du die Rennbedingungen eingestellt hast, stell Dich den Herausforderungen der ersten 4 Rennstrecken im ersten Land. Um Dich für den zweiten Wettkampf zu qualifizieren, mußt du jedes Rennen auf einem der ersten fünf Plätze abschließen. Wenn Du das geschafft hast, bekommst du ein Paßwort und die Gelegenheit, ins nächste Land weiterzureisen. Beim Spiel mit zwei Spielern können beide Spieler zum nächsten Land fortschreiten, sobald einer der Spieler die Rennen erfolgreich abschließt.



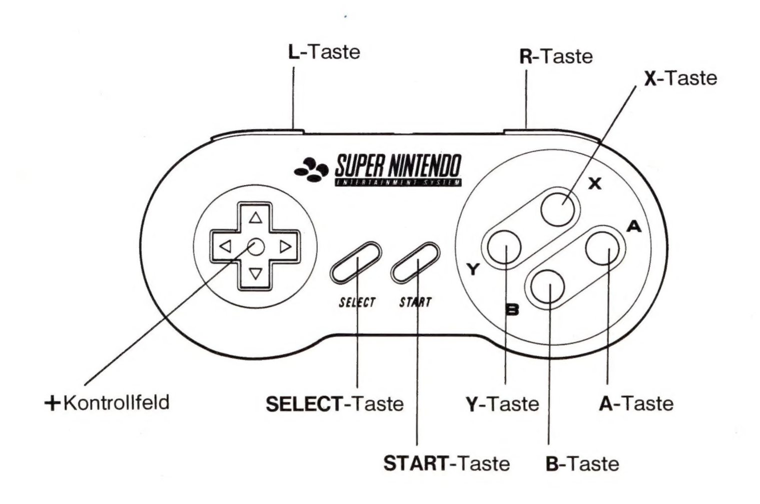
SPIELBEGINN

Steck'die Super NES Game Pak zunächst einmal in daß Super Nintendo Unterhaltungssystem und schalte dann den Strom ein. Nachdem der Titelbildschirm erscheint, die Starttaste drücken, um so das Spiel zu beginnen.

Grundlegende Funktionen der Kontrollen

START-TASTE	Beginnt das Spiel
SELECT-TASTE	Unterbricht das Spiel
+ TASTE	wählt ein Kommando
A-TASTE	führt den gewählten Befehl aus
B-TASTE	siehe Seite 7
X. Y-TASTE	siehe Seite 7
L. R-TASTE	siehe Seite 7

Die Bedienung der Kontrollen verändert sich während Du im Rennen bist. Siehe Seite 7 für eine genaue Beschreibung.



Wie eingestellt wird

Die erste Einstellung entscheidet die Rennergebnisse, Sieg oder Niederlage. Wähle Dir eine Maschine und Schaltungsart, die Dir liegt. Wenn Du deine Technik verbessern willst, kannst Du Dich an einem höheren Niveau versuchen. Um die Bedingungen einzustellen, folge dem Optionsbildschirm.

1 SPIELER/2 SPIELER	Wähle entweder 1 Spieler oder 2 Spieler, trag den (die) Namen ein und wähle Schaltungsart, Kontrollen, Maschinen und dergleichen.
GESCHICKLICHKEIT	Bestimmt die Schwierigkeit des Spiels
LAND	Bestimmt eine Rennstrecke
GESCHWINDIGKEIT KMH/MPH	Bestimmt die Anzeigeart des Tachos, entweder in km oder miles pro Stunde
SPIELBBGINN	Beginnt das Spiel



Das Spiel alleine spielen

Wenn du "1 Spieler"gewählt hast, führ' den Befehl durch Druck auf die A-Taste aus. Jetzt ist der Computer Dein Gegner.



Das Spiel zu zweit spielen

Wähle "2 Spieler", indem Du auf die linke oder rechte Seite des Kontrollfeldes drückst und führ den Befehl durch Druck auf die A-Taste aus, Wenn die Bildschirmanzeige wechselt, bestimme die Einstellungen für Spieler 1 und für Spieler 2. Gebrauche "ENDE", um wieder auf den ursprünglichen Bildschirm zurückzuge langen.



Eintragung der Namen

Unter Verwendung der Buchstaben von A bis Z kannst Du Namen mit einer Länge von bis zu 8 Buchstaben eintragen. Bewege den Lichtzeiger mit dem Kontrollfeld und entscheide Dich mit der A-Taste.

← löscht einen Buchstaben

→ macht einen Zwischenraum

ENDE beendet die Namenseintragung



Wahl der Gangschaltung

Wähle zwischen Getriebe-oder automatischer Gangschaltung. Bei der Getriebegangschaltung kannst Du die einzelnen Gänge kontrollieren. Hier kannst Du die Kraft Deiner Maschine voll für ein dynamisches Rennen ausnutzen. Die automatische Gangschaltung vereinfacht die Bedienung, weil hier die Gänge automatisch gewechselt werden.

Wie die Kontrollen gebraucht werden

Du kannst zwischen vier Anordnungen, A, B, C und D, für die Kontrollen während des Rennens wählen. Finde heraus, welche Dir davon am besten liegt.

ACCEL (GAS)	Gaspedal
BRAKE (BREMSE)	Bremse
NITRO	Nitro(verursacht ein rasches Aufdrehen der Maschine)
LEFTRIGHT (LINKSRECHTS)	Bewegt das Steuerrad nach links oder rechts
UP GEAR* (RAUF)	Schaltet in einen höheren Gang
DOWN GEAR* (RUNTER)	Schaltet in einen niedrigeren Gang
GEARS (GÄNGE)	R-Taste schaltet hinauf L-Taste schaltet hinunter

*Nur bei Getriebegangschaltung











Wahl eines Wagens

Die vier Wagen unterscheiden sich in Form und Leistung. Wenn Du Dich einmal für einen Wagen entschieden hast, kannst Du Dich während des Rennens nicht mehr für einen anderen umentscheiden. Erwäge die Daten daher sorgfältig und wähle eine Maschine, die Dir am besten liegt.

Höchstgeschwindigkeit

Gibt die Höchstgeschwindigkeit des Wagens an.

Beschleunigung von 0 auf 60 MPH (96, 5km/h)

Je kürzer diese Zeit, desto besser für die Rennfahrer.

Bodenhaftung

Zugleistung der Reifen.

Treibstoffverbrauch

Gibt den Benzinverbrauch an.

Auf Seite 17 und 18 findest Du einen Vergleich der Leistungen der einzelnen Maschinen.

Wenn das Spiel mit zwei Spielern gespielt wird, müssen die oben genannten Einstellungen für Gangschaltung und Maschine für jeden Spieler einzeln gemacht werden.

Schwierigkeitsstufen

Du kannst zwischen drei Schwierigkeitsstufen wählen. In den höheren Stufen wirst Du im Verlauf des Rennens auf mehr Hindernisse und die Bahn versperrende Maschinen stoßen. Wenn Du selbst keine Schwierigkeitsstufe wähist, wird automatisch die Grundeinstellung "Amateur"gewählt.

AMATEUR	Für Anfänger
PROFESSIONAL	Für mittelmäßige Spieler
MEISTERSCHAFT	Für fortgeschrittene Spieler



Kurswahl

Wenn Du das Spiel zum ersten Mal spielst, wähle USA. Es gibt acht Länder mit jeweils 4 Rennstrecken, insgesamt 32 Strecken. (Südamerika und Skandinavien werden als unabhängige Gruppen betrachtet. Es gibt vier Rennstrecken in drei Ländern Südamerikas und vier Strecken in vier Ländern Skandinaviens.)

Eine Rennstrecke durch Eingabe eines Paßwortes wählen.

Wenn Du unter den fünf Spitzenrennfahrern auf allen vier Strecken in jedem Land eingestuft wurdest, bekommst Du ein Paßwort. Wenn Du das Rennen dann fortsetzen willst, gib dieses Paßwort ein. Auf dem Streckenwahlbildschirm erscheint der Paßwortbildschirm, wenn Du das Land wählst, das Du gerade erfolgreich durchlaufen hast, wähle 8 Buchstaben von A bis Z, um ein Paßwort einzugeben.

← löscht einen Buchstaben → macht einen Zwischenraum

ENDE beendet die Namenseintragung



Paßwort

Wenn Du ein Paßwort eingibst, erscheint neben dem Landesnamen eine Flagge. Dann kannst Du Dir darunter jedes beliebige aussuchen. Schreib Dir Deine Paßwörter auf, damit Du sie nicht vergißt.



Geschwindigkeitsanzeige

Wähle dir einen Tachometer für die Rennen, der die Geschwindigkeit entweder in Kilometer oder Meilen pro Stunde anzeigt. Drück' die A-Taste, um die Wahl zu bestätigen. Jedes Mal wenn Du die A-Taste drückst, wird abwechselnd auf die eine oder andere Art umgeschaltet.

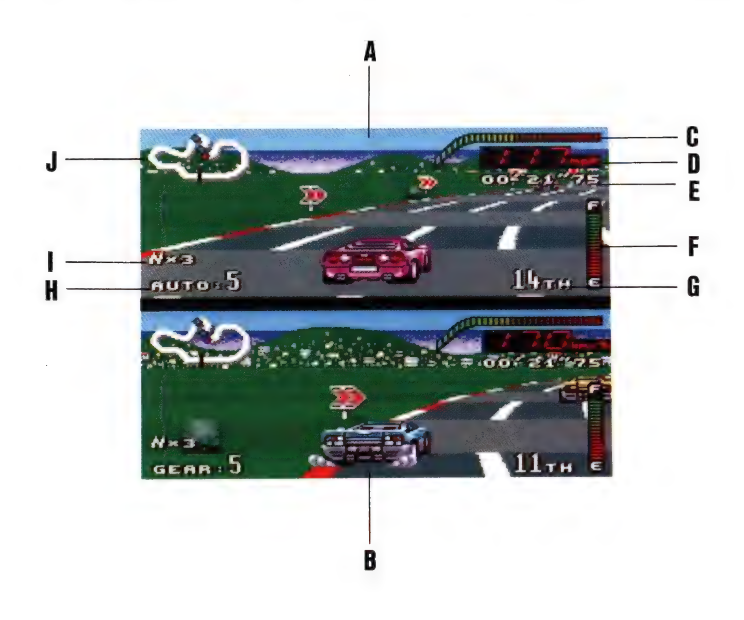


Das Rennen beginnen

Du bist jetzt bereit, das Rennen zu beginnen. Bewege den Lichtzeiger zum PLAY GAME (SPIELEN) und drück' die A-Taste. Bist Du mit den Rennbedingungen zufrieden? Wenn Du noch irgendwelche Veränderungen vornehmen möchtest, ist dies der Zeitpunkt, um die Rennbedingungen noch einmal neu einzustellen.

Der Bildschirm

A	Bildschirm für 1 Spieler	Wenn Du allein spielst,
B	Bildschirm für 2 Spieler	ist der Computer Dein Gegner.
C	Drehzahlmesser:	Zeigt die Maschinenumdrehungen an.
D	Tachometer:	Zeigt die Geschwindigkeit in km/h oder mph an.
E	Rennzeit:	Die tatsächlich abgelaufene Rennzeit.
F	Benzinuhr:	Zeigt den verbleibenden Treibstoff an.
G	Ranganzeiger:	Zeigt Deinen gegenwärtigen Rangstatus.
H	Ganganzeige:	Zeigt Automatik odcr Schaltgetriebe, sowie den eingelegten Gang an.
I	Nitro:	Die verbleibende Zahl der Nitrobooster.
J	Strecke:	Zeigt die gegenwärtige Position der Wagen an.



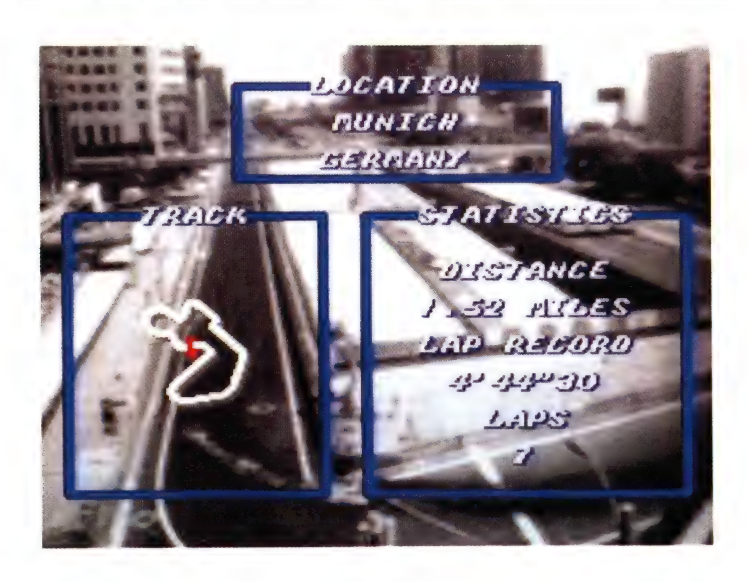
Du machst ein Rennen um die Welt

Da Du jetzt die grundlegenden mechanischen Einzelheiten verstehst, laß' uns einmal sehen, wo und womit Du fährst. Die Rennstrecken und die Wagen, die Dich in den Kreis der Sieger bringen können.

Prüf die Kursdaten

Vor jedem Start erscheint eine Kursbeschreibung. Achte genau auf die Zahl der Runden und präge sie Dir gut ein.

ORT	Stadt und Land
STRECKE	Streckenform
STATISTIK	Streckeninformation
LÄNGE	Länge einer Runde
RUNDENREKORD	Kürzester Rundenrekord
RUNDEN	Zahl der Runden





01'20"05
AUTO : 5
3RD
01'20"05
GEAR : 4
2ND


01'01"05
N×3
AUTO:5
3RD
01'01"05
N×3
GEAR:5
2ND


9TH
00'18"58
N×3
AUTO:5
8TH
F
E
184
00'18"58
N×3
GEAR:5
13TH
F
E


145
00'07"76
F
N×3
AUTO:5
20TH
E
178
00'07"76
F
N×3
GEAR:5
15TH
E

DIE RICHTIGE RENNMASCHINE WÄHLEN

Jede dieser unglaublichen Rennmaschinen ist reine Präzision, die eingestellt wurde, um einem anderen Fahrstil zu entsprechen. Wähle sorgfältig. Das ganze Rennen hängt davon ab!



Höchstgeschwindigkeit:	147 mph
0 bis 60	5. 9 Sek.
Bodenhaftung	schlecht
Treibstoffverbrauch	hoch

Der KANIBALE

Er ist so ausgerüstet, daß er wie ein geölter Blitz abbraust. Diese furchteinflößende Maschine mit Treibstoffeinspritzung gibt Dir die größte Höchstgeschwindigkeit auf der Strecke. Das bedeutet natürlich auch, daß Du eine maximale Kurventechnik benötigst. Außerdem zwingt Dich der hohe Treibsoffverbrauch auf längeren Strecken auch häufiger an die Boxen. Viel Glück! Und nimmt Dir den Wettkampf zum Frühstück.



Höchstgeschwindigkeit:	137 mph
0 bis 60	5. 0 Sek.
Bodenhaftung	schlecht
Treibstoffverbrauch	mittel

Das RASIERMESSER

Es wurde so entworfen, daß es mit seiner höchst aerodynamischen Form durch die Luft schneidet. Das RASIERMESSER ist ein handgearbeitetes Stück Kunst. Es schlingert leicht in den Kurven und hat eine geringere Höchstgeschwindigkeit und Beschleunigung. Das macht diesen Wagen zu einer echten Herausforderung für den Amateur und eine Freude für die Professionellen.



Höchstgeschwindigkeit:	131 mph
0 bis 60	3. 5 Sek.
Bodenhaftung	gut
Treibstoffverbrauch	gering

Der SIDEWINDER

Et schlingelt sich durch den Wettkampf mit der hervorragenden Führung einer SIDEWINDER. Er hat die Manövrierfähigkeit eines Kampfdüsenjägers, alles an Geschwindigkeit und Beschleunigung, was Du Dir nur wünschen könntest. Tatsächlich ist das Einzige, was diese Rakete zurückhält, die Frage, wieviel Mut Du hast.



Höchstgeschwindigkeit:	137 mph
0 bis 60	4. 3 Sek.
Bodenhaftung	mittel
Treibstoffverbrauch	mittel

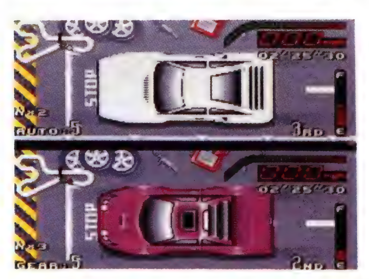
Der WIESEL

Klar, er ist nicht so schnell, wie der KANIBALE. Aber was heißt das schon? Der WIESEL ist trotzdem gcschmeidig, schnell und hinterlistig in seinem Auftreten. Er ist genau richtig ausgewogen für starkes Kurvenfahren. Der mäßige Treibstoffverbrauch bedeutet auch. daß du keine unnötige Zeit an den Boxen zu verlieren brauchst. Er ist einer der Favoriten im Rennen, das ist er. Und los qeht der WIESEL!

WANN DU AN DIE BOXEN MUßT







An die Boxen

Wenn das Benzin während des Rennens zu Ende geht, leuchtet ein Warnzeichen "FUEL LOW" (WENIG BENZIN) auf. Wenn Du Dich den Boxen näherst, erscheint dann ein Pfeil. Geh'mit der Geschwindigkeit herunter, um an den Boxen aufzutanken.

Wenn Du an den Boxen bist, achte auf Deine Benzinuhr. Sobald Du genug getankt hast, um die restlichen Runden noch zu schaffen, steig'auf's Gaspedal und hau ab aus den Boxen. Nitro kann hier nicht getankt werden.

Sprintstart
Die Reihenfolge der Maschinen an der Startlinie wird durch die Reihenfolge bestimmt, in der sie das letzte Rennen abgeschlossen haben. Ein Wagen wird umso weiter hinten angeordnet, je früher er das vorherige Rennen beendet hat Eine grundlegende Renntechnik besteht darin, schnell zwischen den Wagen vor Dir hervorzustoßen, um so in die Spitzengruppe zu kommen.

Die Nitropower
Ein einziges Nachbrennen mit Nitro verstärkt die Beschleunigung Deines Wagens für eine kurze Zeit. In jedem Rennen hast Du aber nur drei Portionen Nitro zur Verfügung. Spar' es Dir also bis zu einem absolut kritischen Moment auf einer Geraden auf.

Hindernisse
Öffentliche Straßen rund um die Welt sind die einzig passenden Strecken für einer Top Gear Rennfahrer. Diese Straßen fordern Dich mit einer Vielfalt von Bedingungen heraus. Achte besonders auf die Hindernisse. Du verlierst viel kostbare Zeit, wenn Du mit einem Hindernis zusammenstößt. Dementsprechend fällst Du auch hinter die anderen Maschinen zurück.

Rennen in der Nacht
Nach einem blendenden Sonnenuntergang wirst Du in die Nacht hineinrasen. Die Top Gear Schlacht geht rund um die Uhr. Obwohl die Scheinwerfer zwar eingeschaltet werden, sind die Rennbedingungen, wie zum Beispiel Sicht nach vorn, Abstand zu den anderen Maschinen und dergleichen, viel schwieriger als sie es am Tag sind.

Weitere Hinweise:
- Dicht an die Startlinie auffahren ist verboten:Du wirst dafür mit einer Rückversetzung um eine Radumdrehung bestraft und fällst zurück.
- Die beste Regel für Kurvenfahren, ist ein sicheres um die Kurven Manövrieren.
- Wenn dir das Benzin ausgeht, wirst Du aus dem Rennen gezogen. Tanke lieber auf, bevor das passiert

NOTIZEN

~~Moonbath / Collected~~
~~GearBox / Four Hog~~
~~Car Park / [illegible]~~
~~Road Hog~~

Amateur:

S Amerika / Moonbath
Japan / Gearbox
Germany / Car Park
Scandinavia / Road Hog
France / Emulator
Italien / Analyser
UK / Horizons

Profi:

[illegible] / Four Hog
[illegible] / Legend
Germany / TheWorld
Scandinavia / Letsrace
France / Alchemy
Italien / A Looper
UK / Seasonal

WRECKAGE 985206

Champion
S Amerika / Educated
Japan / OILCLOTH
Germany / WRECKAGE
Scandinavia / CARACOLE
France / EPYLLION
Italien / GLUCAGON
UK / REELSON

Distributed by: Mitsui & Co. Deutschland GmbH Postfach 30 36 69・2000 Hamburg 36

PRINTED IN JAPAN